

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kenyataan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa berinteraksi dengan makhluk hidup lain, menjadikan komunikasi menjadi sebagai salah satu kebutuhan hidup manusia untuk bersosialisasi. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan bahasa verbal dan non verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Bahasa verbal yaitu komunikasi yang sering kita lakukan sehari-hari dengan ucapan dan perkataan, bahasa non verbal merupakan bahasa tubuh atau tindakan yang kita lakukan sehari-hari, misalnya seperti memukul, mengangguk, melambaikan tangan dan lain-lain. Komunikasi adalah hubungan kontak antara manusia baik individu maupun kelompok dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia. Manusia sejak dilahirkan sudah berkomunikasi dengan lingkungannya. Selain itu komunikasi diartikan pula sebagai hubungan atau kegiatan-kegiatan yang ada kaitannya dengan masalah hubungan. Atau dapat diartikan bahwa komunikasi adalah saling menukar pikiran atau pendapat. (Widjaja,2000: 120).

kebutuhan manusia akan teknologi dan informasi tentunya sangat penting dalam upaya kelangsungan hidup manusia yang begitu kompleks. Semua aspek kehidupan manusia saat ini tidak terlepas dari adanya informasi dan teknologi tersebut contohnya gadget. Ada sisi positif misalnya ada informasi yang cepat bisa ditemukan melalui fasilitas internet dengan browsing google dalam smartphone tersebut. Banyak ilmu pengetahuan yang bisa didapat ditemukan melalui smartphone, komunikasi lancar, dan sebagainya, merupakan hal positif yang dapat diambil karena adanya perkembangan gadget tersebut tetapi ada sisi

negative juga yang bisa ditemukan melalui gadget tersebut. Dalam penggunaan sering kali terjadi secara berlebihan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Pengaruh tersebut dapat dirasakan baik pada diri tersebut dan pada orang yang berada disekitar penggunanya, salah satu lingkungan terdekat yang dikenai pengaruh oleh penggunaan gadget adalah keluarga.

Anak-anak zaman now pasti sudah tidak asing lagi dengan teknologi dan gadget bahkan menurut Marc Prensky, pakar pendidikan lulusan Universitas Harvard dan Yale dari Amerika, anak-anak yang berusia 14 tahun kebawah merupakan “digital natives” alias penduduk asli yang menghuni dunia digital ini. Namun yang menjadi hal yang sangat memperhatikan adalah anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget entah bermain game online ataupun yang lainnya, dari pada melakukan kegiatan positif lainnya seperti belajar dan bermain diluar rumah.

Fenomena bermain gadget saat ini tentunya sudah tidak bisa dipungkiri lagi oleh masyarakat Indonesia, termasuk masyarakat desa Getasan kecamatan Depok Kabupaten Cirebon. Sudah menjadi hal yang biasa ketika kita melihat perilaku bermain game atau gadget, seperti ketika kita sedang berada di jalan, di mall, di mobil, bahkan disekolah, yang dilakukan oleh masyarakat. Permasalahan ini juga tentunya bukan hanya terjadi pada kalangan orang dewasa, melainkan sering juga kita temukan pada kalangan anak-anak usia sekolah dasar sekitar umur 12-15 tahun. Yang semestinya jam belajar mereka harus lebih banyak untuk belajar pengetahuan bahkan untuk bermain game sampai berlarut-larut.

Dengan adanya dampak dari bermain game pada gadget tersebut tentunya akan memberikan hal yang negatif bagi perkembangan anak-anak tersebut. Diantaranya adalah, akan mengganggu fungsi mata akibat keseringan menggunakan game smartphone, mulai jadi pemalas karena lebih suka hanya bermain gadget, menurunnya tingkat konsentrasi anak, karena hanya lebih fokus pada gadgetnya saja dalam keseharian. Beberapa dampak tersebut mungkin hanya sedikit dari banyaknya dampak bermain gadget pada anak yang biasa terjadi. Yang terpenting adalah bagaimana cara orang tua dalam menekan atau mengatasi penggunaan gadget tersebut, karena dengan cara tersebut merupakan salah satu

cara untuk meminimalisir dampak atau akibat dari penggunaan gadget bagi anak-anak sekolah tersebut. Meski bermain sudah menjadi hal yang wajar untuk anak-anak, tapi apa jadinya jika anak-anak lebih sering duduk didepan layar gadget selama berjam-jam untuk bermain game online smartphone tersebut. Jika dibiarkan hal tersebut akan memberikan dampak negative bagi kesehatan fisik dan psikologi anak.

Dikaitkan dengan proses komunikasi, tentunya hal tersebut dapat dijadikan permasalahan yang bisa ditinjau dari kajian ilmu komunikasi, khususnya komunikasi penyiaran islam, yaitu bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam upaya mengatasi penggunaan gadget tersebut pada anak-anak mereka. Agus M. Hardjana (dalam Suranto Aw, 201:3) mengatakan komunikasi antarpribadi adalah interaksi tatap muka antar dua orang atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Konsep komunikasi tersebut tentunya terjadi dalam permasalahan peneliti yaitu adanya komunikasi antara orang tua dengan anaknya dalam mengawasi dan mengatasi penggunaan gadget tersebut. Hal ini sangatlah penting karena orang tua merupakan panutan bagi anak-anaknya, tentunya kapasitas orang tua juga akan lebih berpengaruh guna mengawasi dan mengatasi penggunaan gadget oleh anak-anak yang berlebihan.

Dari hasil pengamatan awal di Desa Getasan Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya diluar membuat orang tua tidak mempunyai waktu intens untuk mengobrol. apabila ada dirumahpun anak-anak asik dengan gadgetnya saat orang tua sedang berbicara. Bahkan orang tua atau ibu sampai dihiraukan oleh anaknya sendiri. Oleh karena itu dengan pengamatan seperti diatas menjadi dasar utama kajian penelitian ini untuk ditelusuri secara mendalam.

Bermain gadget yang menjadi penekanan dalam hal penelitian ini adalah bermain game smartphone yang dimana ada beberapa game yang marak dan digemari oleh anak-anak diantaranya yaitu game petualangan, peperangan

(Mobile Legend, PUBGM), balapan mobil atau motor (speed Drifters), serta game permainan sepak bola (Fifa Soccer).

Berdasarkan survei awal, di tempat tinggal peneliti yaitu di Desa Getasan mengalami fenomena kecanduan bermain game smartphone oleh anak-anak. Hal ini bisa dimungkinkan karena rata-rata anak usia 12-15 tahun sudah memiliki smartphone dan didalamnya terdapat game yang diinstal secara gratis melalui fasilitas playstore yang memang ada dalam setiap smartphone. Hal ini akan membawa dampak serta permasalahan pada anak-anak tersebut, antara lain adalah mulai berkurangnya konsentrasi belajar pada anak, mulai malas untuk disuruh orang tua, mulai cenderung individualis dengan kebutuhannya, serta memungkinkan terjadi permasalahan kesehatan pada indera penglihatan (mata) seperti berkedip yang tidak bisa terkontrol, yang diakibatkan oleh adanya cahaya smartphone yang berlebihan ketika bermain cukup lama tanpa istirahat.

Dari adanya kasus tersebut, orang tua harus dapat berkomunikasi secara antar pribadi kepada anaknya dengan menggunakan komunikasi yang baik, supaya anak paham yang seharusnya tidak dilakukan dan apa yang harus dilakukan. Komunikasi interpersonal dalam keluarga yang terjalin dengan orang tua dan anak merupakan salah satu faktor penting menentukan perkembangan individu komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif, hubungan yang semakin baik dan tindakan. Demikian juga dengan lingkungan keluarga diharapkan terbina komunikasi yang efektif orang tua dengan anaknya. Sehingga akan terjadi hubungan yang harmonis. (Effendy, 202: 8). Peran yang dapat dilakukan oleh orang tua, yaitu harus lebih bijak dalam memilih teknologi yang ada dan yang sudah dikembangkan untuk diberikan kepada anak, memilih dan mendownload fitur atau aplikasi yang dapat berguna bagi anak kedepannya. Orang tua harus memahami permasalahan yang ada sekarang dalam kemajuan dibidang teknologi. Orang tua juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada agar mereka bisa menuntun anak-anaknya untuk menunjukan mana yang benar dan yang tidak. (Irianto, Agus.2018 [Online]).

Dengan adanya kasus tersebut peneliti mengamati bahwa peran orang tua lah yang sangat penting untuk mendampingi anak saat bermain gadget. Tetapi

tidak hanya mendampingi saja, orang tua bisa berkomunikasi dengan anak melalui komunikasi interpersonal, orang tua dapat memberitahukan apa saja dampaknya apabila anak bermain gadget secara terus menerus.

Peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana **“Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Pecandu Gadget di Desa Getasan Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon”**.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya yaitu “ bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget di Desa Getasan ”.

2. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, fokus kajian diarahkan pada menjawab masalah-masalah teridentifikasi di atas khususnya masalah mengenai pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget khususnya dalam hal bermain game.

3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget di Desa Getasan ?
2. Bagaimana efek pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget di desa Getasan?
3. Bagaimana upaya orang tua untuk mengatasi hambatan pola komunikasi interpersonal anak pecandu gadget di Desa Getasan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam penggunaan gadget pada anak.
2. Untuk mengetahui efek pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget di desa Getasan?

3. Untuk mengetahui upaya orang tua untuk mengatasi hambatan dalam pola komunikasi interpersonal anak pecandu gadget di Desa Getasan?

D. Kegunaan Penelitian

Dilihat dari tujuan penelitian yang diharapkan, maka manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif sebagai masukan atau referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan bidang komunikasi penyiaran islam khususnya Pola Komunikasi Orang Tua dengan anak Gadget.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti bisa mengetahui tentang pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu gadget yang terjadi pada masyarakat. Menambah ilmu pengetahuan terkait dengan kajian dan karya ilmiah serta dapat memberikan pengalaman dan ketrampilan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat.

b. Bagi Universitas

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang sangat berguna dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pola komunikasi interpersonal orang tua dengan anak pecandu gadget.

E. Landasan Teori

1. Pola Komunikasi

Kata pola dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bentuk atau sistem. Sedangkan dalam kamus ilmiah populer adalah model, pedoman, (rancangan), tetapi arti pola lebih tepat digunakan sebagai bentuk menyesuaikan kata sesudahnya sebagai bentuk, karna menyesuaikan kata sesudahnya yaitu komunikasi . Menurut Harold D. Laswel bahwa cara yang tepat untuk

menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya”. (Cangara, 2002: 19).

Menurut Arifin Anwar, (1992: 19-20) tentang pengertian secara etimologis dari komunikasi adalah: istilah komunikasi itu sendiri terkandung makna bersama-sama (common, commonnese dalam bahasa inggris), istilah komunikasi dalam bahasa indonesia dan dalam bahasa inggris itu berasal dari bahasa latin, yakni : comunicatio, ang berarti:pemberitahuan, pemberi bagian (dalam sesuatu),pertukaran dimana si pembicara mengarapkan pertimbangan atau jawaban dari pendengarnya, ikut bagian. Kalu kata kerjanya; comunicare, artinya berdialog atau bermusyawarah. Menurut Pratikno (1987:49). Komunikasi merupakan suatu kegiatan usaha manusia untuk menyampaikan apa yang menjadi pemikiran dan perasaanya,harapannya atau pengalamannya kepada orang lain Menurut Raymond. S. Ross, komunikasi adalah suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respon dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksud komunikator.

Menurut Carl I. Hovland, komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangannya untuk mengubah perilaku orang lain. (DeddyMulyana, 2005:62). Pola di artikan sebagai bentuk atau struktur yang tetap. Sedangkan komunikasi adalah proses pengiriman pesan antara dua orang atau lebih dengan cara tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Dengan demikian yang dimaksud pola komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih dalam penerimaan dan pengirimana pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan dapat dipahami. (Bahri, 2004:1).

2. Komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal (antarpribadi) merupakan pertemuan dari paling sedikit dua orang yang bertujuan untuk memberikan pesan dan informasi

secara langsung. Joseph Devito (1989) mengartikan komunikasi antarpribadi sebagai “proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antardua orang tua atau sekelompok kecil orang, dengan beberapa effect atau umpan balik seketika”.

Agus M. Hardjana (dalam Suranto Aw, 2011:3) mengatakan, komunikasi antarpribadi adalah interaksi tatap muka antardua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. De Vito (Liliweri, 1991: 13) mendefinisikan komunikasi antarpribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang langsung. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.(Mulyana, 2005:81).

Komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai penyampaian pesan oleh satu orang dan penerima pesan orang lain, dengan berbagai dampaknya, dan peluang untuk memberikan umpan balik segera. Komunikasi interpersonal berlangsung apabila pengirim menyampaikan informasi berupa kata-kata kepada penerima, dengan menggunakan medium suara manusia (human invoice). (Bittner, 1985:10 dalam wiryanto, 2004:32).

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung antara dua orang, dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan. Komunikasi jenis ini bisa berlangsung secara berhadapan muka (face to face), bisa juga melalui sebuah medium telepon. (Roudhonah, 2009:135).

Menurut Devito seperti dikutip dalam buku Berbagai Aspek Komunikasi (Praktikto,1987:42) komunikasi interpersonal adalah pengiriman pesan-pesan dari seorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok kecil orang dengan efek dan umpan balik yang langsung. (Roudhonah, 2009:136).

3. Komunikasi Keluarga

Peranan keluarga sangat penting terhadap perkembangan sosial anak, tidak hanya terbatas pada situasi sosial ekonominya atau keutuhan struktur interaksinya saja. Hal ini mudah diterima apabila kelompok termasuk kepengimpinannya yang sangat mempengaruhi kehidupan individu yang menjadi kelompok tersebut di antara anak. Keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Peran orang tua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikan merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan anaknya menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat. (Yusuf, 2007:37).

Komunikasi merupakan salah satu yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai. Bila hubungan yang dikembangkan oleh orang tua tidak harmonis misalnya, ketidaktepatan orang tua dalam memilih pola asuh, pola komunikasi yang tidak dialogis dan adanya permusuhan serta pertentangan dalam keluarga, maka akan terjadi hubungan yang tegang. Komunikasi dalam keluarga terbentuk bila hubungan timbal balik selalu terjalin antara ayah, ibu dan anak. (Gunarsa, 2002:205).

Komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi yang efektif, karena komunikasi yang efektif dapat menimbulkan pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik dan tindakan. Demikian juga dalam lingkungan keluarga yang diharapkan terdapat komunikasi yang efektif antara orang tua dan remaja, sehingga akan terjadi hubungan yang penuh kasih sayang dengan adanya hubungan harmonis antara orang tua dan remaja dalam membicarakan masalah dan kesulitan yang dialami oleh remaja (Mulandar, 2003: 23). Maka disinilah diperlukan komunikasi dalam keluarga yang sering disebut komunikasi keluarga.

4. Orang tua dan Remaja

Mengenal pengertian orang tua dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan “orang tua artinya ayah dan ibu.” (Poedarmita, 1987:688). Sedangkan dalam penggunaan bahasa Arab dalam Al-Qur'an surat Lukman ayat 14 yang berbunyi.

Artinya : *“Dan kami perintahkan kepada manusia (Berbuat baik) kepada dua orang ibu bapaknya ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah dan menyapihnya dalam dua tahun, bersyukurlah dalam kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada Ku-lah kembalimu.”* (Q.S. Lukman ayat 14).

Banyak dari kalangan para ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang pengertian orang tua, yaitu menurut Miami yang dikutip oleh Kartini Kartono, dikemukakan “Orang tua adalah Pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.” (Kartono, 1982:27). Anak merupakan masa peralihan seorang dari anak-anak menuju dewasa. Masa masa remaja ini biasa disebut sebagai masa pubertas, dimana anak memiliki emosional tinggi atau emosi yang labil dalam segala hal. Dan masa ini terjadinya perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosionalnya seseorang. Karena itu, pada usia remaja, orang tua harus disiplin mungkin mendidik anaknya. Dalam psikologi remaja termasuk dalam periode transisi dari masa anak-anak hingga masa awal dewasa. Masa teenager ini berkisar antara usia 10 hingga 22 tahun. Dapat disebut sebagai anak jika orang itu masih dimasa menjalani pendidikan atau sekolah.

5. Kecanduan Game Online

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet Addictive Disorder* (kecanduan internet) seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer Game Addiction* (berlebihan bermain game). (Soetjipto, 2007:3).

Gadget sendiri merupakan sebuah inovasi dari teknologi saat ini yang memiliki kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan lebih berguna. (Irawan, 2013 [Online]). Gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah smartphone dan bermain game. Karena diantara jenis gadget yang ada, smartphone-lah sering dijumpai dan digunakan oleh masyarakat milenial untuk bermain game, terutama para orang tua yang ingin membelikan gadget, pasti jenis itulah yang akan diberikan kepada anak mereka. Menurut Tracy LaQuey didalam buku Angela, semua permainan mengharuskan ditemponya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya bahkan ada yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini.

Game online adalah game yang berbasis elektronik visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala. (Angela, 2013: 532-544[Online]).

Dalam penelitian ini anak lebih merujuk pada orang yang dalam menginjak masa remaja telah mengenal apa itu gadget dan bagaimana cara menggunakannya. Kriteria dari anak yang dipilih oleh peneliti adalah anak remaja berusia 12-15 tahun karena di umur itulah mereka menjalani kehidupan baru di SMP dan SMA dimana anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain, berjenis laki-laki ataupun perempuan telah memiliki gadget.

F. Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Taylor (1975:9) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut Craswell, menyatakan penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terperinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang dialami. Penelitian kualitatif merupakan riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif.

Metode penelitian yang digunakan metode penelitian kualitatif dan melakukan pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan dan menuliskan keadaan subyek dan obyek penelitian dengan berdasarkan fakta-fakta yang nyata.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah pihak yang dijadikan sample sebuah penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan subyek adalah komunikator dan komunikan yaitu orang tua dan anak.

3. Obyek

obyek penelitian adalah yang menjadi titik fokus pada penelitian. Dalam obyek penelitian ini adalah di Desa Getasan Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.

4. Sumber data

Menurut Lofland dan Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data dan tambahan seperti dokumen dan lain-lain. (Moleong, 2005: 157). Sumber data dalam penelitian ini adalah :

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya dan diolah oleh peneliti dan lembaga untuk

dimanfaatkan. Ada dua cara dalam memperoleh data primer yaitu observasi dan wawancara.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui media perantara yang dihasilkan oleh pihak lain seperti penelitian terdahulu yang berupa buku-nuku, jutnal, artikel maupun majalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Data yang dikumpulkan peneliti dalam data sekunder yaitu meliputi dokumentasi dan beberapa refrensi dari buku-buku maupun jurnal. (Sugiono, 2016:300).

5. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data, yaitu :

1. Wawancara Mendalam

Menurut Imam Gunawan wawancara mendalam adalah berlangsungnya suatu diskusi terarah diantara peneliti dan informan dengan menyangkut masalah yang akan diteliti. Peneliti harus dapat mengendalikan diri sendiri sehingga pertanyaan tidak menyimpang jauh dari pokok masalah serta tidak memberikan penilaian benar atau salah pendapat atau opini informan. (Gunawan, 2016: 45). Wawancara adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk menggali data secara lisan. (Husaini, 2020:88). Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang memberikan jawaban atas pertantaan itu.

Menurut Kartono (1985:171) wawancara adalah suatu percakapam yang diarahkan pada suatu masalah tertentu, ini merupakan proses tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadap-hadapan fisik. Wawancara merupaka suatu kegiatan tanya jawab secara tatap muka anatar pewawancara dan yang diwawancarai tetang masalah yang

sedang diteliti, dimana pewawancara bermaksud persepsi, sikap dan pola pikir dari yang diwawancarai yang relevan dengan masalah yang diteliti.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk memperoleh data-data yang relevan, maka peneliti melakukan wawancara atau interview kepada orang tua yang anaknya sudah menjadi pecandu game Di Desa Getasan Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.

2. Observasi Partisipan

Observasi adalah kegiatan yang paling utama dan teknik penelitian ilmiah yang penting. (Rakhmat, 2017:144). Menurut Robert K. Yin observasi partisipan adalah bentuk observasi khusus yang mana peneliti tidak hanya menjadi pengamat, melainkan turut terlibat dalam situasi tertentu dan berpartisipasi pada peristiwa terlibat dalam penelitian. (Yin, 2016:23). Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. (Husaini, 2020:91).

Objek pengamatan atau observasi pada penelitian ini yaitu anak pecandu game. Pengamatan dilakukan pada saat orang tua sedang berkomunikasi dengan anak pecandu game. Hal ini ditujukan untuk melihat bagaimana pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang tidak bisa didapatkan dengan teknik wawancara maupun observasi. Sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu bentuk kajian dari bahan dokumenter yang tertulis, bisa berupa buku, surat kabar, majalah. Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data terkait subyek peneliti dengan teknik dokumentasi berupa foto, arsip atau

surat.(Noor,2013:141). Menurut Moeloeng (2000:105) dokumen dapat digunakan sebagai sumber data dan dapat dimanfaatkan sebagai barang pembuktian, penafsiran dan pemaknaan suatu peristiwa.

Dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian yaitu berupa foto kegiatan, data partisipan atau orang tua, dan data anak pecandu game.

6. Teknik Analaisi Data

Analisis data terdiri dari atas pengujian, pengkategorian, pentabulasian, ataupun pengkombinasian kembali bukti-bukti untuk menunjuk proporsi awal suatu penelitian.(Yin, 2008). Teknik analisis data adalah pencarian data atau pola-pola analisis data adalah hubungan sistematis dari sesuatu untuk menetapkan bagian-bagiannya, hubungan antara kajian, dan hubungan antara kajian, dan hubungan terhadap keseluruhannya. (Gunawan,2015:210).

Analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia, kemudian diolah dengan statistik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian, dengan demikian teknik analisis data juga dapat diartikan sebagai suatu cara melaksanakan analisis terhadap data dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. (Husaini, 2020:92).

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa analisis data yaitu proses sistematis untuk menyusun data yang dikumpulkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian dikombinasikan ataupun ditabulasikan dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menguraikan kedalam poin-poin, menyusun kedalam pola, memilih yang penting dan membuat kesimpulan. Sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Adapun teknik analisis data selama lapangan menggunakan model Robert K. Yin. Analisis data yang dijelaskan Robert K. Yin terdapat 3 teknik

analisis data, diantaranya adalah penjabaran pola, pembuatan penjelasan(eksplanasi).

1. Perjabaran Pola

Perjabaran pola adalah membandingkan pola yang didasarkan atas empiri dengan pola yang diprediksikan. Jika kedua pola terdapat kesamaan maka hasilnya dapat menguatkan validitas internal studi kasus yang bersangkutan. Maka peneliti membandingkan pola yang dipredikasi dengan pola empiri atau hasil dari data observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian penjelasan secara teori mengenai pola komunikasi orang tua dengan anak pecandu game. Untuk mendapatkan hasil penjabaran pola, maka peneliti melakukan model analisis yang kedua, yakni eksplanasi data.

2. Eksplanasi Data

Strategi analisis yang kedua pembuatan penjelasan atau pembuatan eksplanasi dapat menganalisis data studi kasus yang bersangkutan, yang kemudian data diuji, proposisi-proposisi teoritisnya diperbaiki, dan bukti tersebut diteliti sekali lagi dari perspektif baru, dalam bentuk perulangan ini. Peneliti melakukan eksplanasi pada penjabaran pola agar data yang didapatkan lebih spesifik dan dapat disimpulkan.

G. Sistematika Penulisan

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah yang dimana didalamnya ada identifikasi masalah, pembatasan masalah, pertanyaan peneliti, tujuan, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori atau kerangka pemikiran, metode penelitian. Dalam metode penelitian membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, subjek, objek dan lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang kajian pustaka dan kajian taori yang berkaitan dengan bentuk komunikasi interpersonal orang tua dengan anak dalam mencegah penggunaan gadget.

3. BAB III PENYAJIAN DATA

Pada bab ini akan membahas dan menguraikan tentang deskripsi subyek dan lokasi penelitian, dan deskripsi data penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah.

4. BAB IV ANALISI DATA

Pada bab ini berisi tentang penjelasan data penelitian yang telah dipaparkan dan konfirmasi temuan dengan teori.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari analis data pembahasan dan hasil temuan serta berisikan rekomendasi atau saran.

